

Presenta

PERFECT DARK

Libro de retos



Piensas que ya has descubierto todo lo que esconde *PD*?
¡Demuéstranoslo superando estos 100 retos!



PERFECT DARK
LIBRO DE RETOS



CRÉDITOS

SUPERGUÍA ESPECIAL: PERFECT DARK: LIBRO DE RETOS

Gratis con el número 33 de Magazine 64

Edita: MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63
08022 – Barcelona

Redacción: Es Decir, S.L.
C/ Riera Alta 8, Pral. 2ª
08001 – Barcelona
m64@esdecir.com

Director: Sergio Arteaga
Director Técnico: Federico Pérez
Jefe de Redacción: Francisco Carmona
Maquetación Electrónica: Esther Artero

Dirección Editorial
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Impresión: NOVO PRINT
Depósito Legal: B-48212/97

Impreso en España – Printed in Spain

Sumario

¡Bienvenidos!

Cualquier juego que haya estado creando expectativas a lo largo de tres años tiene que ser muy bueno para llegar a satisfacerlas. Pues bien, aunque parezca increíble, *Perfect Dark*, la última maravilla de Rare, ha logrado rebasar los pronósticos más optimistas. Superando incluso a la niña de los ojos de los nintenderos, *GoldenEye*, *Perfect Dark* se erige como el shooter más grande que ha visto la luz, gracias a un modo para un jugador absolutamente absorbente, a un multijugador capaz de pararte el corazón y a una riqueza de desafíos, secretos y extras que ensombrece a los mejores juegos de Nintendo.

Y del mismo modo que *GoldenEye* antes que él, *Perfect Dark* derrocha tal variedad de armamento, tanta inteligencia en los enemigos y presenta un mundo interactivo tan completo, que no podrás dejar de experimentar con él: *PD* te brinda infinitas oportunidades de crear tus propios desafíos una vez has conducido a Joanna hasta el final de cada nivel, para que puedas exprimir cada gota del placer que encierra esta obra maestra de Rare.

Y en esto podemos ayudarte nosotros. Hemos reunido cinco retos para cada uno de los niveles estándar de *Perfect Dark*, algunos muy buenos, otros un poco tontos, pero siempre con la cualidad de mostrarte algo completamente nuevo para hacer con el juego. Además, aquellos de vosotros que creéis que lo sabéis todo de *Perfect Dark* encontraréis en nuestra sección 'Veo, veo' la prueba de lo equivocados que andáis.

Así que buena suerte, Agente Dark. Sólo cuando superes cada unos de los siguientes retos podrás llamarte a ti mismo "Perfecto".

RETOS PARA UN JUGADOR...

CENTRAL DATADYNE: DESERCIÓN

...con Cassandra De Vries





RETO 1 **TODOS LOS NIVELES**

"¿Vas a algún lado, chica? Olvídate de irrumpir en mi oficina y veamos si puedes **destruir 10 vehículos sin dejarte ni uno.** Mantén vigilada una zona baja desde el helipuerto de encima de este rascacielos en el que está dataDyne. Luego, arréglatelas para volar en pedazos los trastos voladores de esos tontos que vuelan desprevenidos. Si apuntas a un vehículo, para luego dejarlo escapar, ¡me temo que has perdido el reto, querida! El CMP150 te hará las cosas mucho más sencillas."



RETO 2 **NIVEL ESPECIAL**



"¡Francamente, chica, tú no sabes de qué va esto! Si lo supieras, serías capaz de **acabar el nivel con 100% de disparos en la cabeza** sin problemas. Los estúpidos guardias pueden ser fáciles de coronar en el cráneo cuando están solos, pero apuesto a que encontrarás las cosas menos *chupadas* cuando dos o más de ellos están juntos (los tontos creen que dos cráneos piensan más que uno). Retroceder en cuanto dispares y esconderte en las esquinas será una buena idea, y *nunca* dejes que ninguno te vea. Mujer: cuanto mayor sea el sigilo, más fácil será tu trabajo."



RETO 3 — NIVEL AGENTE





"Ah, vas a lamentar esta intrusión, pequeña, y no sólo porque con tu holgazanería resultas menos que 'Perfecta' a mis ojos. Si quieres impresionarme tendrás que arreglártelas para **completar el nivel en 0'43**". Asumo que ya has practicado la limpieza rápida de este edificio, pero el limitado tiempo que te pido requiere que evites cuidadosamente a los guardias y que actives los ascensores mucho antes de subirte a ellos. Y no te atrevas a dispararme entretanto, jovencita."

RETO 4 — NIVEL ESPECIAL

"No soporto que me interrumpan, señorita Dark, así que le agradecería mucho si me deja seguir con mi trabajo. Por tanto, **tome los ascensores sin que le disparen**. Entre en el ascensor de la izquierda inmediatamente después de penetrar en el edificio y luego recorra cada planta, dándole a mis estúpidos guardias una lección antes de que ellos le den un regalito con forma de bala. ¿Puede acabar con todos mis hombres de seguridad de una vez? ¡Sé que no! Obviamente necesitará volver a alguna planta, porque usted no es tan lista."

RETO 5 — TODOS LOS NIVELES



"La imbécil de mi colega no cree que yo tenga sentido del humor, señorita Dark. Y no se equivoca. Sin embargo, me gustaría verla **hacer malabares con un arma cinco veces**. Quítele a uno de mis patéticos guardias el arma de las manos, despeje el área para que no la interrumpan y use el Falcon 2 o la CMP150 para balancear el arma en medio del aire cinco veces seguidas. Use R para apuntar y restrinja el arma a un rincón de la habitación para evitar que se desvíe a la izquierda o la derecha. ¡Es una pasada! (suspiro)."

LABORATORIO DATADYNE: INVESTIGACIÓN

....con el Científico asustado.

RETO 1 NIVEL ESPECIAL



"¡N-no le había visto a usted antes! Aunque los guardias de por aquí me dijeron que no fue lo bastante delicada para abrirse camino hasta aquí. P-pienso que sería mejor si usted pudiera **alcanzar el Sector 3 sin ser descubierta**. Mi pasatiempo favorito de agazaparme tras las esquinas es una táctica útil, pero usted tal vez necesite de la CamSpy para atraer la atención de los guardias antes de dispararles por la espalda. Pero, p-por favor, ¡no me haga daño! Ya he manchado mi delantal, y esta mañana estaba limpio."



RETO 2 NIVEL ESPECIAL



"Ya estamos dando fin a nuestros experimentos, así que es mejor que usted se dé prisa: trate de **detener los tres experimentos en 0'52"**. Necesitará activar por sí misma los controles en el laboratorio, pues nosotros estaremos ocupadísimos llamando a nuestras mamás hasta que el laboratorio esté limpio de gente. Los desafortunados guardias se alinearán por sí solos en las entradas, quedando listos para que los despida cómodamente de este mundo con la Falcon 2 o la CMP150. Emm, ¿acaso he hablado demasiado?





RETO 3 — NIVEL PERFECT

"Siempre pensé que la radiación mataba instantáneamente, pero ¿cómo es posible que el isótopo de nuestro laboratorio apenas la haya mareado un poco? Veamos si puede **alcanzar el Sector 3 con la visión borrosa** que le produce el cuarto radiactivo tras darle cinco vueltas. Caminar en línea recta y desviar la mirada únicamente cuando haya parado le puede resultar muy útil, y el enfoque automático de la CMP150 será extremadamente provechoso también; aunque, científicamente hablando, esa función del arma es una broma."



RETO 4 — NIVEL PERFECT



"Seguramente yo no soy el primer científico de dataDyne en tropezar, caer, romperse el cráneo y pasar tres semanas tirado en la cama de un hospital por culpa de los molestos androides de la limpieza. Perseguirlos es una tarea complicada, debido a su pequeño tamaño, así que veamos **si puedes seguir al androide de la limpieza 2 sin perderlo de vista**. Síguelo de cerca desde el sótano hasta el Sector 3 sin que se salga de la pantalla ni hacia los lados ni por arriba o abajo, y matando a todos los guardias en el camino."



RETO 5 — NIVEL ESPECIAL

"Soy un pacifista de corazón. Sí, muchas de mis invenciones son armas de destrucción masiva, pero eso no viene al caso. Si puedes **desarmar a todos los guardias mientras completas el nivel**, me harás muy feliz. Primero dispárales al pecho para inmovilizarlos, luego apunta al arma y olvídate de cualquier otra arma sigilosa. Pero ¿quien va a detener los experimentos por usted para que pueda completar la misión? Oh, ¿eso es una pistola? Y-yo los detendré."

CENTRAL DATADYNE: EXTRACCIÓN

...con Dr Carroll



RETO 1 | **NIVEL AGENTE**

"¡Oh, cuánta violencia! ¡Cuánta espantosa brutalidad! Apreciaría que fueras un poco más indulgente con nuestros chicos de dataDyne, querida. ¿Por qué no **matas a todos los guardias con un 90% de disparos en las extremidades?** No tengo que recordarte que muchos de los guardias están situados detrás de escritorios, sofás, mesas y otros muebles parecidos, así que entrar y salir de las habitaciones rápidamente y esperar a que se hayan puesto de pié puede ser conveniente. El 10% de libertad que te permito es mejor que lo guardes para enfrentarte a las temibles guardaespaldas de De Vries.





RETO 2 | **NIVEL AGENTE**

"¿Delicadas jovencitas empuñando escopetas con propósitos diabólicos? Oh, qué vulgar. **Acaba con las guardaespaldas de arriba en 0'11"** para mí, si eres buena chica. Apagar el interruptor de las luces a tu derecha cegará a esas espantosas mujeres, dándote un tiempo valioso, y moverte tan cerca como puedas te permitirá mejorar tu puntería para darles lo que se merecen. Encontrarás que subir a la rampa final sin caerse al suelo es tan crucial como apuntar con precisión, mi joven amiga."



RETO 3 NIVEL ESPECIAL



"¡Argh! ¡Algo parecido a un enorme helicóptero allá afuera, amiga mía, justo tras la ventana! ¿Eres capaz de **terminar el nivel sin ser alcanzada por el helicóptero de dataDyne?** Un uso acertado de los muebles es indispensable, puesto que el piloto no puede verte cuando te escondes tras las sillas. También es imprescindible que midas tus carreras a través de las ventanas. Me he enterado de que el techo está lleno de cajas estupendas para que tú y yo nos escondamos hasta llegar al último helipuerto. En ningún momento dispares al helicóptero."



RETO 4 NIVEL ESPECIAL

"Esto está oscuro. Pero no es difícil, así que seguro que podrás **matar guardias en la oscuridad sin la Visión Nocturna,** concretamente a los del sótano y a las chicas de la parte de arriba. Los destellos de las armas brillarán en cualquier parte, así que muévete rápido para atraer su atención de modo que los puedas tener cara a cara al dispararles y te asegures de que tus balas dan en el blanco. Me temo que si yo muero en el proceso, Srta. Dark, usted tendrá que volver a comenzar."

RETO 5 NIVEL PERFECT



"Ha sido un honor trabajar con usted, querida, pero honestamente, yo preferiría morir a quedar atrapado en el cuerpo de una calculadora flotante. Por lo tanto, si es tan buena como para **hacer que yo muera en 0'15"**, le quedaría muy agradecido. Mi consejo es que actúe detrás de mí, para que los disparos de los agentes de seguridad vayan directos a mi indefenso sistema de circuitos, aunque la falta de luz en el área hará que esto no sea fácil. Y siento decirle que destruirme con sus propias balas no está permitido, señorita Dark."



VILLA CARRINGTON: REHÉN UNO

...con Daniel Carrington

RETO 1 NIVEL AGENTE

"El Rifle Francotirador es un arma excelente, Joanna, pero como arma de corto alcance, 'no mola', como diríais los jóvenes. **Completa Agente usando sólo el Rifle Francotirador con 2x de zoom**, midiendo tus recargas y apuntando perfectamente para evitar desperdiciar un solo disparo. Los guardias en movimiento son presas difíciles, Joanna, así que espera que esos matones de dataDyne vayan hacia ti. Y si necesitas munición extra, dispara a los francotiradores del techo. ¿Alguna pregunta? ¿No? Bien."





RETO 2 NIVEL ESPECIAL

"Es imperativo que los francotiradores del tejado sean eliminados cuanto antes, Joanna, así que encárgate de **matar a todos los francotiradores en 0'50"**. Las puertas con vistas al mar de mi villa de ensueño ofrecen el sitio perfecto para darles en la cabeza, pero ten cuidado con los ataques mientras atraviesas mis espléndidas habitaciones. Usa las salidas como escudos contra el preciso trabajo de los francotiradores, y echa un vistazo a mis hermosas pinturas."





RETO 3 | NIVEL PERFECT

"Bien, Joanna, escucha esto. Siendo hábil podrás **terminar el nivel con 90% de precisión**. No necesito decirte que lo más complicado de esta misión es hacer el zoom y disparar a los francotiradores sin desperdiciar ni un tiro, pero los guardias de mi hermosa (y si se me permite, costosa) villa se esforzarán al máximo para evitar que una bala les parta el cráneo, correteando como locos de aquí para allá. ¿Y los guardias en las bodegas de vino? Ahora no hay tiempo para eso, Agente Dark."

RETO 4 | TODOS LOS NIVELES





"Anoche bebí tanto que me temo que dejé la villa seca, y necesito alguien para **destruir todas las botellas en 0'40"**. Ese alguien eres tú, Joanna. Asegúrate de haber recogido suficiente munición antes de comenzar para evitar la embarazosa situación de quedarte seca a mitad de camino, y pon en tu línea de mira botellas y vitrinas para volar muchas de una vez. Cuento contigo para ocultar mi vergüenza, Joanna."

RETO 5 | TODOS LOS NIVELES



"No poseo únicamente la magnífica villa que ves aquí, Joanna: esas montañas a lo lejos también son mías. Y en agradecimiento por tu difícil trabajo, te permitiré **escribir tus iniciales en las montañas**. Ponte en el extremo de la muralla, cambia el Rifle Francotirador a un disparo, pon el zoom al máximo y grava 'JD' en la pared. Las letras te deben quedar reconocibles, sin espacios entre los agujeros de las balas. Tómate tu tiempo, Joanna: aquí no estamos rescatando rehenes importantes."

CHICAGO: SIGILO

...con el Agente del FBI

RETO 1 NIVEL AGENTE

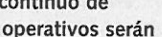




"Base, tenemos aquí una situación Código 1: Joanna Dark intenta **matar 10 guardias sin disparos ni golpes**. Creo que esperará a que algunos operativos desprevenidos pasen cerca del montón de barriles explosivos y vehículos que hay en el área, y usará su Falcon 2 para crear una explosión fatal. Sin embargo, el Robot de Seguridad que está patrullando por aquí también es una amenaza para mí y mis colegas si la señorita Dark lo espera para empezar a disparar. ¡Envíen refuerzos inmediatamente!"

RETO 2 NIVEL PERFECT

"Base, ahora tenemos un Código 2: Joanna Dark está intentando **defender la zona del ascensor durante 1'00"**. Al darse la alarma, un flujo continuo de



operativos serán apostados en esa zona donde está la señorita Dark, en el ascensor del edificio G5. Allí tratará de eliminar tantos guardias como pueda antes de morir, limitándose a un lugar cerca de la esquina. Sospecho que utilizará la CMP150 y DY357. ¡Envíen refuerzos inmediatamente!"





RETO 3 — NIVEL ESPECIAL

"Base, tenemos una situación Código 3: Joanna Dark está planeando **completar el nivel con un 80% o más de 'otros' disparos**. Con el excelente entrenamiento de nuestro personal en temas de escape y maniobras de huida, pienso que será difícil para la agente Dark disparar únicamente a la entrepierna, el abdomen y las nalgas. Pero si apunta con cuidado con su Falcon 2 y se acerca en cuanto ellos se paren para disparar sus armas, puede tener éxito. ¡Envíen refuerzos inmediatamente!"



RETO 4 — NIVEL AGENTE

"Base, tenemos una situación Código 4: Joanna Dark pretende **completar el nivel sin recibir ni un disparo**. En algunas ocasiones lo tendrá inquietantemente fácil, puesto que muchos de los guardias le darán la espalda al cumplir con su ruta de vigilancia. Si hay muchos guardias, sobre todo con los que están cerca de la salida de incendios, ella tendrá que pegarse a las paredes para evitar que la detecten. Sobra decir que la señorita Dark no sobrevivirá si suena la alarma. ¡Envíen refuerzos inmediatamente!"

RETO 5 — NIVEL PERFECT



"Base, aquí hay una situación Código 5: Joanna Dark está tratando de **convertir en verde el escudo del robot de seguridad.** No parece que vaya a tener éxito, puesto que acercarse al cañón del robot es muy peligroso, y la Agente Dark tendrá que ocuparse de los guardias de la zona, a no ser que limpie el área antes. Sin embargo, la incapacidad del robot para ver lo que sucede detrás, y el descuido de todos los objetivos que no puede ver directamente son su debilidad. ¡Envíen refuerzos inmediatamente!"

EDIFICIO G5: RECONOCIMIENTO

...con Trent Easton

RETO 1 | NIVEL AGENTE

"Escúcheme, señorita Dark: Usted podría hacer nuestras vidas mucho más fáciles tan sólo con dejar sus armas y **finalizar desarmada el nivel**. La señorita De Vries y esa escandinava anormal amiga suya han equipado el edificio, como era de esperarse, con guardias deplorablemente incompetentes, así que esto no le resultará muy difícil, hasta que comience el rastreo de los guardias encubiertos y la defensa de la sala de seguridad. De hecho, usted deseará encontrar algún otro lugar seguro mientras el decodificador de puertas realiza su mágica obra. Buena suerte."



RETO 2 | NIVEL AGENTE

"No sabe usted lo fácil que lo ha tenido, Srta. Dark, con todos esos guardias incompetentes, quietos en su sitio, apenas mirando a media distancia, esperando para ser borrados. Su trabajo sería mucho más difícil si intentara **completar el nivel después de atraer la atención de todos con la CamSpy**. Elimine primero a los guardias encubiertos y envíe luego la CamSpy hasta la parte de arriba de la salida de incendios para después traerla de regreso. Ahora puede intentar usted completar los objetivos de la misión con guardias ubicados en nuevos e inesperados lugares. ¡Necesitará usted más suerte esta vez! ¡Ja, ja!"

RETO 3 — NIVEL PERFECT



"¿Es acaso mi culpa que los guardias de dataDyne no tengan cerebro suficiente ni para mantener seguro un trasto metálico? Últimamente no encuentras personal que valga la pena. Sin embargo, creo que usted tendrá problemas intentando **defender la sala de seguridad durante 1'20" con el DY357**. Primero dé la alarma para obtener acceso a la Magnum y, de paso, alertarnos a De Vries, a la anormal y a mí mismo de su presencia, y busque la manera de seguir adelante. Es un placer que el DY357 permita matar dos guardias de un tiro si apunta en la dirección correcta."

RETO 4 — NIVEL ESPECIAL



"Esos científicos negados nos aseguraron que la tecnología encubierta era infalible, pero usted está aquí para probar lo contrario, ¿no es así, Dark? Aunque, si intentara **acabar con todos los guardias encubiertos sólo con disparos en la cabeza**, tal vez se borraría de su cara esa sonrisa postiza. Determinar su objetivo con la CMP150 será su mejor amigo en esta ocasión, y si se mantiene a buena distancia de mis hombres verá que puede apuntar con facilidad. Pero apuntar toma tiempo, así que trate de no morirse en el intento. ¡Mmuaja-ja-a-jaaa!"



RETO 5 — NIVEL ESPECIAL

"Para empezar, mi estimada señorita Dark, quisiera que activara usted las alarmas del edificio. Eso debe ser fácil, incluso para usted. Hecho esto, **vuele 30 lámparas sin que le disparen**. Mis guardias armados con su DY357 estarán cerca de usted en cada ocasión, así que deberá usted mantener vigilada su torneada espalda morena. ¿Seré acaso tan gentil como para revelarle la ubicación de las luces? Pues claro que no, tonta. Un reto apropiado para usted, o acaso es 'Perfect' sólo de nombre? ¡Ja-ja-jaaaa! ¡Ay, que me muero!"

ÁREA 51: INFILTRACIÓN

... con Jonathan

RETO 1 NIVEL ESPECIAL





"Comprendo que el sigilo va contra tu afán de exhibicionismo, Joanna, así que tengo una tarea perfecta para ti. **Completa el nivel con munición explosiva únicamente**, lo que quiere decir granadas, cohetes, Dragones de autodestrucción y nada más. No tengo dentro de mi lista de actividades para terminar hoy lo que dejes a medias, Jo, así que intenta crear grupos de guardias para matarlos con una sola explosión y asegurarte de que ninguno sobreviva. Muchos guardias del sector 51 llevan munición adicional en sus bolsillos, así que espéralos y vacíaselos."

RETO 2 NIVEL AGENTE





"Yo, por supuesto, sé combinar el sigilo y la velocidad, Jo. En tu caso, la verdad, no estoy tan seguro. Pero si eres capaz de **apagar el radar de interceptación aérea en sólo 0'50"**, tendré que comerme mis palabras. Supongo que con un poco de suerte debes ser capaz de cruzar corriendo ante los centinelas armados sin que te alcancen con una bala en el trasero, pero mi reto se basa en usar el menor tiempo posible para acabar con todos ellos. A propósito, vas a necesitar usar la puerta principal, de modo que no entres disparando como loca, no sea que le des al interruptor, ¿eh?"

RETO 3 — NIVEL AGENTE



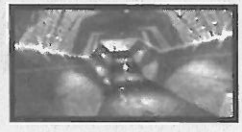


"En el área 51, Jo, tenemos a un molesto Robot Interceptor merodeando. ¿Tal vez debiste encargarte de él antes y se te olvidó? Si puedes **matar a tres guardias usando el Robot Interceptor** tal vez yo no le diga nada al respecto a Carrington. El limitado número de guardias en el Área 51 hará que tengas que dejar en pie a los primeros que salgan mientras instalas el aparato y pones delante del cañón del Interceptor carne humana para sus balas. Oh, una pequeña recomendación, Jo: trata de no ser alcanzada tú misma. Un balazo duele."

RETO 4 — NIVEL ESPECIAL

"Tú siempre buscando el camino fácil, ¿no es así? ¿Por qué no tomas el ascensor de la izquierda para bajar al hangar y luego **ubicarte junto al barril para cargarte los guardias?** Esto será un acertado examen de tus cualidades para apuntar. Si no puedes despedirte de los guardias rápidamente, sus disparos desde todas partes terminarán detonando los barriles, haciendo volar tu cuerpo en trozos grandes y pequeños instantáneamente. Y veremos pronto si tu "Excelente" en entrenamiento era una casualidad pasajera, amiga mía."

RETO 5 — TODOS LOS NIVELES



"Todo el mundo tiene derecho a un poco de diversión de vez en cuando, Jo. ¿Qué tal una vuelta en la moto voladora? Toma la nave para **dar tres vueltas en la moto voladora al Área 51 en 1'51"**. Te propongo este circuito: alrededor de la antena base, luego a través del túnel, a la derecha, por fuera de las cajas en la zona de la torre, y de nuevo entrando en el garaje. Entretanto, yo iré a informar a Carrington de los riesgos a los que has estado exponiendo la misión por ir por ahí haciéndote la graciosa."

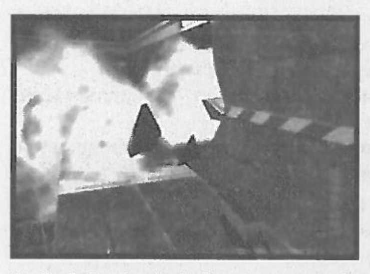
ÁREA 51: RESCATE

...con el Científico de Autopsias

RETO 1 NIVEL ESPECIAL

"Amo las disecciones. No hay nada mejor que desgarrar trozos de carne de un ser viviente. Y por eso precisamente, me gustaría verte **completar el nivel enganchado a la caja explosiva.** Ese Dragón tuyo volará la pared si lo pones en el modo de autodestrucción, con lo cual podrás dejar ir la caja a través del espacio para que avance sola. Matar a los guardias rápidamente deberá servirte para entrar sin ser reducido a pedazos. Espero que eso no suceda."





RETO 2 NIVEL AGENTE

"Mis enmascarados amigos y yo estamos ya en camino hacia las cámaras criogenéticas. Si puedes **encontrar la Evidencia de Conspiración en 1'40" o menos**, deberás ser capaz de detenerme antes de darle un uso apropiado a mi amigo, el Sr. Scalpel. Deshazte de la caja y corre directo hacia la pared explosiva, para luego volarla con el fiel Dragón. Luego sólo faltará una carrerita para llegar al área refrigerada. Conserva el enfoque del Escáner de Rayos X bien ajustado mientras recoges la evidencia o, de lo contrario, prepárate para sufrir las consecuencias. No podrás decir que no te lo advertí."



RETO 3 — NIVEL PERFECT

"Lanzar trozos de cerebro volando hacia las paredes y el techo está un poco "demodé" últimamente, ¿no te parece? Yo me inclino más por el espectáculo de unas piernas rotas y unos hombros destrozados, y por eso me encantaría que pudieras **matar a 12 guardias sólo con disparos en las extremidades**. Trata de evitar que te vean mientras tanto, pues será muy difícil apuntar una vez que se forme un grupo de mis encarnizados amigos; y donde ya existan grupos, trata de apartar algunos individuos y usa el zoom del Superdragón. ¡Quiero ver sangre!"

RETO 4 — NIVEL PERFECT

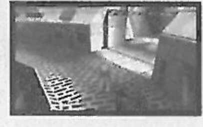


"Si tuviera un Escáner de Rayos X, no me lo quitaría ni para dormir. Sólo imagina lo que sería admirar a cada ser vivo cercano con cada contracción muscular, cada tendón estirándose y toda su sangre fluyendo. ¡Glorioso! Tu puedes realizar mi sueño, Joanna, intentando **completar el nivel con el Escáner de Rayos X encendido siempre**. No



sólo tendrás la visión reducida, sino que los guardias se fundirán con el escenario y las paredes, de modo que caer al suelo ahogándote en tu propia sangre será una experiencia recurrente. Avanza despacio y cuidadosamente, y apréndete las rutas de patrulla de los guardias."

RETO 5 — NIVEL ESPECIAL



"Se te va a borrar de tu sudorosa y agujereada cara la sonrisa, Joanna, si intentas **completar el nivel con el truco de los personajes pequeños**. Los guardias diminutos, igual que los técnicos del laboratorio, son tan buenos disparando como sus colegas de tamaño grande, pero es casi imposible acertarles. Aquí las pistolas son prácticamente inútiles, así que no te despegarás de la función lanzagranadas de tu Superdragón si sabes lo que es bueno para ti. ¡Ahh, ya siento el olor a carne desgarrada y ardiente! ¡No me puedo resistir!"

ÁREA 51: ESCAPE

...con Elvis.



RETO 1 **NIVEL PERFECT**

"¿Quieres saber lo que se siente con una de las aspirinas mágicas registradas por Elvis, Joanna? Pues, primero tómate una buena dosis y, luego, **mata a 10 guardias estando drogada**. Con lo que me gusta a mí la imagen de una lluvia de balas, no tendrás muchas oportunidades en ese estado. Todas tus esperanzas dependen de que te sepas esconder tras las esquinas. Hazte con un Superdragón cuanto antes y usa la función lanzagranadas. No te quedes quieta mucho tiempo, pues se te pasará el efecto de la droga y perderás la oportunidad de aplastar más traseros humanos."

RETO 2 **NIVEL ESPECIAL**

"Ésta es tu oportunidad de mostrar a Jonathan de lo que eres capaz, Joanna. Mientras él se encarga de la puerta, **protege a Jonathan únicamente con tus puños**. Recuerda que desarmar a los guardias puede ayudar, pero de esa forma tardan mucho en morir; por tanto, corretear un poco en torno a ellos y golpearlos por detrás, en la pequeña cabeza, será lo mejor para acabar rápido la tarea. Con esto los pondrás en su lugar, pero tu mayor preocupación será encargarte de esos impertinentes que se te escurran y apunten directo al precioso coco de Jon."



RETO 3 | NIVEL AGENTE





"Déjame decirte, cariño, que vuestros vehículos humanos simplemente no tienen estilo. Pero si eres capaz de **matar a 12 guardias en 0'50" con la moto voladora**, tal vez me convenzas de su desempeño. No elimines a los guardias de camino hacia el hangar, pues de lo contrario no tendrás a quién masacrar desde ese aparato mediocre. No tendrás tiempo que perder, Jo: conduce directo y pisa el acelerador sin parar. ¿Que si creo que esto es posible? Claro que sí, Joanna, claro que sí."



RETO 4 | NIVEL ESPECIAL

"No tengo la costumbre de hacerme amigo de cualquier viejo terrícola, tú ya sabes eso Joanna. Por tanto, si de veras quieres merecerte mi admiración, **alcánzame en el hangar con una precisión de 95%**. Eliminar certeramente a los científicos sin recibir un dardo tranquilizador en la cara no será fácil, y las cosas serán aún más difíciles cuando vayas protegiendo a Jonathan. Usa el zoom del Superdragón para hacer agujeros con las balas exactamente donde desees. Y vigila dónde clavas esa aguja curativa cuando llegues hasta aquí, ¿eh?"

RETO 5 | NIVEL PERFECT



"Aunque parece absurdo, Joanna, Jonathan puede soportar mucho más daño que tú. Trata de **completar el nivel con Jonathan herido**; un sólo disparo en la cabeza será suficiente, antes de que tomes tu camino. Toma precauciones en los corredores que llevan de regreso al laboratorio y en la cámara donde estoy yo durmiendo, ya que nuestros amigos de dataDyne aparecerán directamente en estos sitios. Mantente cerca de tu cómplice y, si lo pierdes, retrocede y 'echa un vistazo' como dicen los humanos."

BASE AÉREA: ESPIONAJE

...con el Empleado de la Base Aérea

RETO 1 **NIVEL PERFECT**

"¡Hola a todos! Muy bien, chica, tienes toda la pinta, pero tendrás que mostrar que también tienes las capacidades, consiguiendo **14 disparos a la cabeza antes de llegar a la Sala de Seguridad**. No serán muy difíciles afuera, puesto que cuentas ya con la confiable ballesta, y si no olvidas recuperar las flechas, esos disparos en las cabezas de mis desprevenidos colegas no te traerán ningún problema tampoco adentro. Un último consejo, nena: tal vez quieras bloquear la puerta del ascensor para evitar que escapen esos dos idiotas de la planta de arriba."

RETO 2 **NIVEL ESPECIAL**

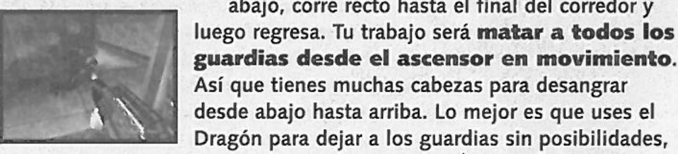
"¡Oye, pero, qué haces con esa arma! Bueno, te perdonaré por tu bonita cara, pero sobre todo por **proteger la Sala de Seguridad sin recibir un disparo**. En cuanto te encargues del ordenador de seguridad, esos bastardos armados con Dragones se lanzarán al ataque, y serán más problemáticos cuando necesites aventurarte para alcanzar la munición de los cadáveres. Una táctica estupenda es la de esconderse tras las esquinas. Mira, que si eres capaz de hacer esto, incluso podría invitarte a cenar esta noche, monada."





RETO 3 — NIVEL ESPECIAL

"Bueno, ¿cómo va todo? Ya tienes controlada la situación, pero me gustaría ver qué tal lo haces desde el montacargas. Dirígete a él después de apagar el ordenador de seguridad y, una vez abajo, corre recto hasta el final del corredor y luego regresa. Tu trabajo será **matar a todos los guardias desde el ascensor en movimiento.** Así que tienes muchas cabezas para desangrar desde abajo hasta arriba. Lo mejor es que uses el Dragón para dejar a los guardias sin posibilidades, que apuntes a la cabeza y que reces para que caiga munición en el ascensor.



RETO 4 — NIVEL PERFECT



"¡Guau! ¿Estoy moviéndome demasiado rápido para ti, cariño? Ya veo que necesitas acelerar el paso. Veamos cómo te va intentando **completar el nivel en 4'30".** Una mujer inteligente como tú es capaz de pasar desapercibida ante la mayoría de los guardias, y podrás usar el ascensor junto a la caja fuerte para alcanzar la entrada secreta trasera al Air Force One... Oh, soy un bocazas. El Dragón te dará la puntería que necesitas; una arma preciosa y una chica preciosa: una combinación perfecta."



RETO 5 — NIVEL AGENTE

"(Aullidos de lobo) ¡Dios! ¡Me pones al rojo! Me muero por... ¡oopf! Así que cortándome el rollo en la mejor parte ¿eh? Pues, qué tal si haces lo mismo con todos los guardias que hay de camino al ascensor de mantenimiento, señorita. **Matar o golpear a todos los guardias antes de que paren de hablar** quiere decir dejarlos por el suelo antes o durante su charla, lo que incluye "Oye", "Por ahí", y otras parecidas. Eso nos enseñará a no perderte de vista, supongo, pero no quiero decir que ya no quiera pegarte un buen...¡aagrrrh!"

AIR FORCE ONE: ANTITERRORISMO

...con el Presidente de los Estados Unidos

RETO 1 — NIVEL PERFECT



"Vaya, me gustaría introducir un cambio, joven muchacha, así que **hágame cojear antes de bajar las escaleras**. Es mejor holgazanear un poco en la primera planta mientras mis guardias se entienden con la escoria terrorista que ha logrado filtrarse en el avión, pero vas a necesitar lucir como Clinton para eludir a los guardias que aparecen tras de mí. De antemano me disculpo si tropiezo



inesperadamente ante usted, Joanna: ya sabe que los presidentes de los Estados Unidos no son conocidos por su recta orientación."

RETO 2 — NIVEL ESPECIAL

"Yo tendría libre acceso a mi nave entera si no fuera porque mis guardias andan sofocándome todo el tiempo. ¿Podrías tú **acabar con todos mis guardias con 100% de tiros a la cabeza**, joven amiga? Escoge bien el sitio para



comenzar, pues si el primer guardia que derribes se encuentra junto a otros, serás abatida antes de que puedas decir "me muero". El Cyclone es un arma devastadora en las manos correctas, así que hazte con uno en cuanto puedas. No lo olvides, por favor."

RETO 3 **NIVEL AGENTE**

"Supongo que tiene toda la capacidad necesaria para rescatar el Air Force One, jovencita, pero también estoy completamente seguro de que no voy a esperar todo el día. **Termine el nivel en 2'00"** y posiblemente obtenga mi escaso agradecimiento. Necesitará entrar al nivel por el ascensor secreto para quedar más cerca de la evidencia que busco, y supongo que recorrerá el avión disparando sin descanso sus armas para que yo no reciba ningún tiro. Pienso que usted será capaz de lograrlo, jovencita. Al menos, supongo que es así."



RETO 4 **NIVEL PERFECT**

"Olvídese de volar el corredor de acceso después de rescatarme, señorita. En cambio, diríjase a la cabina de mando, úsela y defiéndala a toda costa. Una manada de matones seguidores de Trent cruzarán por la puerta y su tarea es **proteger la cabina de mando durante 2'00" sin resultar herida**. Los guardias llegan en grupos, así que mida el tiempo de sus salidas a por munición para afrontar la llegada de un nuevo equipo, y use las zonas cercanas a la puerta para protegerse de las balas perdidas. Se trata de un encargo difícil."

RETO 5 **NIVEL AGENTE**



"Los "combat boosts" son una fascinante maravilla de la tecnología, jovencita. Muéstreme qué puede hacer usted aquí intentando **matar a seis guardias en el período de un "combat boost"**. Administre bien su uso "boost", pues cuantos más hombres haya en el área cuando lo active, más oportunidades tendrá de triunfar. No me voy a decirle la forma en que usted debe producir esas muertes; todos mis hombres están a su disposición. Y si, de paso, le puede introducir unas balas al traidor de Trend, que así sea."



LUGAR DEL CHOQUE: CONFRONTACIÓN

...con Mr. Blonde

RETO 1 — NIVEL AGENTE





"La velocidad es esencial, Agente Dark: recursos lentos son malos recursos. Si usted puede **eliminar a los recursos enemigos amontonados en 1'18"**, probará que es un recurso útil. Deberá anticipar la puntería óptima de su arma para evitar tener que detenerse, y recuerde que su velocidad se incrementa con el uso de movimientos laterales. Utilice minas para eliminar a los recursos amontonados tan rápido como sea posible, y despreocúpese del Presidente y de la cápsula de escape."

RETO 2 — NIVEL PERFECT



"Trent Easton es un recurso lento, a pesar de que él insista en lo contrario. Quiero que usted le dé un susto de muerte. Vaya con él hasta donde está el presidente, y luego **siga a Trent hasta que desaparezca**. Además de esquivar balas, usted deberá apuntar cuidadosamente para eliminar o detener a los guardias de camino hacia fuera. Quedar muy lejos de Trent no le estará permitido, si bien, meterle algunas balas en la espalda mientras huye será algo ciertamente alentador."



RETO 3 | NIVEL PERFECT

"El presidente es también un recurso lento. Aunque pretenda ser el hombre más poderoso del mundo, es igual de susceptible a las balas como cualquiera de sus congéneres. Usted deberá recoger al Presidente inmediatamente después de que empiece el nivel, olvidándose de los guardias pero acabando con los Robots de Seguridad. Luego, debe **llevar al Presidente ante Elvis con su salud intacta**. Los gritos lastimeros del presidente pidiendo piedad la alertarán de que ha sido perforado en la piel. Será esencial apuntar certeramente y estar dispuesto a moverse con suavidad."





RETO 4 | TODOS LOS NIVELES

"Los robots centinelas, a pesar de su aparente perfección, son recursos lentos, y especialmente vulnerables ante la presencia de arsenal explosivo. Intente **eliminar los robots centinelas simultáneamente** si quiere probar que es usted un recurso valioso. Esto implicará el correcto emplazamiento de lo que se conoce como 'minas remotas', además de la medición exacta del tiempo de explosión para eliminarlos a todos juntos. Atraiga a los robots para formar un grupo compacto y luego 'bórrelos del mapa'."

RETO 5 | NIVEL ESPECIAL



"Usted, Agente Dark, es un recurso lento, si no es capaz de **completar el nivel con nivel puntería 95%**. La presencia de robots de seguridad junto a la alta concentración de guardias humanos y operativos de Easton aumentará la dificultad de esta tarea. Pero contando con armas como la Falcon 2, la CMP150 y el Dragón, y conociendo bien el mapa, sus oponentes no deberán ser un obstáculo. Espero no haberla sobrestimado, Agente Dark. Good bye."

PELAGIC II: EXPLORACIÓN

...con Elvis

RETO 1 — NIVEL ESPECIAL

"Sí, otra vez yo, Joanna, y esta vez no estoy en cama. El sigilo es algo de la máxima importancia en Pelagic II, así que trate de **evitar que la descubran hasta su reencuentro conmigo**. ¡Esto es mucho más difícil de lo que suena, Joanna! Se encontrará de frente con muchos guardias, así que arrástrese por los bordes inclinados para ocultar esos curiosos 'hombros' y 'caderas' que tenéis vosotros los humanos. Recuerda también que los guardias nunca te verán a través de las ventanas, a pesar de su vista de lince. El Escáner de Rayos X será el mejor aliado que tendrás durante este reto, aparte de este viejo y pequeño servidor, por supuesto."

RETO 2 — NIVEL AGENTE



"Esto no es lo más duro del camino, Joanna, puesto que tengo un corazón tan grande como mi cabeza, ya sabes eso. **Completa el nivel con un 100% de disparos al cuerpo**, lo que quiere decir evitar cabezas, piernas, brazos y las ingles, tan preciosas para los humanos. El principal problema que encontrarás es la velocidad de los guardias. Los tendrás corriendo como el viento por todas partes, y necesitarás meter varias balas en su musculoso torso para que rueden por el suelo. ¡Usa un arma grande, Joanna! Y olvida la discreción, también, ya que es mejor tener los guardias cara a cara para llenarles el cuerpo de plomo."



RETO 3 — NIVEL AGENTE



"¡Oh, todo está complicándose! Habríamos podido evitar las dificultades si tú, Joanna, pudieras **encargarte de los guardias del pasaje lleno de cajas sin dispararles**, lo que será pan comido para alguien de tu nivel, si aprovechas la ayuda de las cajas inflamables que nuestros tontos amigos han puesto cerca. Es conveniente volar dos o tres cajas a la vez para obtener explosiones más fuertes, pero no te olvides de los guardias que aparecerán sorpresivamente intentando agarrarte. Si haces caso de estos consejos, Joanna, me harás el marciano más dichoso."



RETO 4 — NIVEL PERFECT

"Honestamente, Joanna: después de haberte visto viajar a la velocidad de la luz como yo, es lamentable ver que vas tan lento. A ver si puedes **desactivar el GPS y el Piloto Automático en 1'03"**. Esto ayudará a evitar que suenen las alarmas, puesto que llamarás menos la atención y te encontrarás con menos compinches. Ese Escáner de Rayos X que llevas en la mochila será útil para averiguar qué corredores están libres, y deberás aprender a moverte dentro de esta bañera para no deambular por pasadizos innecesarios. Prepara también tu arma más sustanciosa contra el traidor del piloto."



RETO 5 — NIVEL ESPECIAL

"El Sr. Carrington me dijo que se te había concedido un nuevo truco por rescatar al Presidente, Joanna. Sin embargo, hay una cosa que yo quisiera que hicieras con eso. De todos modos, éste es el momento de usar ese truco: veamos si puedes **completar el nivel en Oscuridad Perfecta**. Recuerda que los humanos tienen problemas para ver en la oscuridad, así que mantente a distancia y el personal del Pelagic II dejará que pases ilesa. No podrás quitarte el Escáner de Rayos X, pero las Gafas de Visión Nocturna van bien."

DEEP SEA: ANULAR LA AMENAZA

...con el Malvado Dr. Carroll

RETO 1 — NIVEL ESPECIAL



"Tú no eres precisamente una reina de belleza, muchachita, ¿o crees que sí? De cualquier modo, esos pequeños Skedars sí son realmente nauseabundos, así que me gustaría verte **eludir a los pequeños Skedars durante 1'10"**. Quédate en el cuarto que parpadea hasta que los indeseables bichos horribles aparezcan y



después saca cualquiera de esas patéticas armas que llevas ahí para arrancarles la maldita cabeza. Las Gafas de Visión Nocturna te ayudarán a encontrar los Skedars en la oscuridad, y te aseguro que vas a necesitar mucha munición para no quedarte sin balas. ¡Espero que te maten!"



RETO 2 — NIVEL AGENTE

"¿Aparatos para ocultarse? Si al menos inventaran algo para esconder tu horrenda cara, mujer. En cualquier caso, ya que tenemos a esos guardias ocultos, por qué no intentar matar a los **guardias ocultos mientras son invisibles**. Me importa un pepino si están visibles o no mientras los desangras a balazos, pero el disparo definitivo debe ser ejecutado cuando el guardia ya se haya perdido de vista. ¿Cómo? ¿Hay que explicártelo todo a ti? Aprovecha las manchas de sangre de los guardias para seguirles, y derríbalos disparando en puntos importantes. Por otro lado, sus aparatos de ocultación se encienden y apagan con un ritmo tan regular que resulta francamente ridículo."



RETO 3 TODOS LOS NIVELES



"Ese alienígena amigo tuyo me pone de los nervios, chiquilla. Mi consejo es que le plantes una bala en el desmesurado cráneo a la primera oportunidad, y luego que **localices a cinco guardias desde tu ubicación inicial con el Farsight**. Una vez hayas pulsado R para apuntar con tu arma futurística, no permitiré que lo sueltes, pues tratar de descubrir a los cinco guardias con los Rayos X destroza-cerebros del Farsight ya es la mitad del reto, niña tarada. Por fortuna para ti, esos estúpidos guardias se mantendrán pegados a sus puestos, pero algunos asustadizos te harán usar el zoom para alcanzarles."



RETO 4 NIVEL AGENTE

"Ponte en marcha, nena. ¿Por cuánto tiempo voy a tener que estar esperándote? Para satisfacerme, tendrás que **terminar el nivel en 5'00"**. Reactivar las telepuertas depende de tu habilidad para acertar a las cabezas, puesto que pasar arrasando sólo servirá para retrasar al pequeño y patético amigo extraterrestre. Proteger al cabezón con disparos acertados es de vital importancia. Usa tus movimientos laterales para desplazarte alrededor de la nave y escapar, los cuales resultarán más rápidos que moverse en una línea recta simple. ¿Has acabado? Pues ve a ponerte algo de maquillaje, que estás terrible."

RETO 5 NIVEL PERFECT



"Si tu puntería sigue siendo igual a la que mostraste en el edificio de dataDyne, Joanna, imagino que las paredes deben estar a punto de caerse por la cantidad de agujeros. Tienes que mejorar. Trata de **llegar a la Sala de Control con una precisión del 80%.** La función de fijación del blanco de la CMP150 es ideal para esta tarea. Evita el Farsight a toda costa, y sírvete de los rayos infrarrojos para apuntar mejor. He calculado, usando mi cerebro electrónico profundamente complejo, que tienes un 0% de probabilidades de éxito,

INSTITUTO CARRINGTON: DEFENSA

...con Grimshaw

RETO 1 — NIVEL ESPECIAL

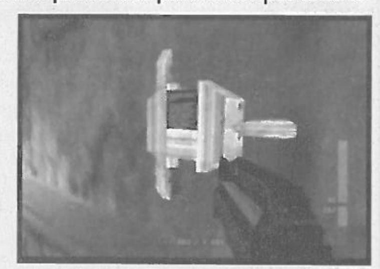


"Ah, hola, Joanna. Oye, ¿te alegras de verme o es que llevas un Vengador K7 en tu bolsillo? ¡Ja, ja, ja! Va, no me hagas caso y veamos si puedes **matar a todos los rehenes antes que los guardias de dataDyne**. Deberás desenfundar rápido. Los compinches de dataDyne son muy veloces y la gente de Carrington tampoco pierde el tiempo. Los "combat boosts" son mi mejor trabajo: úsalos estratégicamente para tener tiempo de apuntar. La zona VR es la más complicada para aplastar rehenes. La chica que corre hacia la pared de la derecha será tu objetivo para instalarle dentro balas del K7."

RETO 2 — NIVEL PERFECT



"Estoy harto de esas pistolas defensivas, Agente Dark; es como si las hubieran programado exclusivamente para eso. En cualquier caso, no sirven para nada si están apagadas, por eso **activa las pistolas defensivas en 0'40''** si te crees capaz. Con esas torneadas piernas tuyas supongo que no tendrás problemas para correr por todo el Instituto a un buen paso, pero necesitarás disparar perfectamente a la cabeza para que las cosas no se te compliquen contra las tropas de dataDyne. Pulsa B cuando pases por el panel de control de las pistolas y ni siquiera tendrás que detenerte ante ellos."



RETO 3 — TODOS LOS NIVELES



"La belleza de la tecnología de escudos está en que protege al usuario más allá de sus dimensiones corporales. ¿No es maravilloso? Puedes **matar a cinco guardias con escudo sin dispararles al cuerpo**. Sobre los hombros, a un lado de la cabeza, e incluso disparando entre las piernas (glup) podrás debilitar sus auras protectoras. Desgraciadamente, esos chupatintas de dataDyne no dejarán que les dispares a tus anchas, sino que tendrás que rodearles para evitar una perforación de tus intestinos. Física, tecnología, biología, en realidad, sé de todo."



RETO 4 — NIVEL AGENTE

"La sala de entrenamiento VR está repleta de esos fastidiosos de dataDyne: son cuatro, para hablar con precisión científica. Con sus AR34 llegan a tener mejor puntería que tú misma, Joanna, así que **evita los disparos en la sala de entrenamiento durante 0'20''**. La clave del éxito está en la mediocre reacción de los guardias: si merodeas en el lugar preciso dentro del pasadizo de entrada, invariablemente se dirigirán a la entrada equivocada, y entonces tendrás tiempo de alcanzar el otro extremo. Usa el borde del pasaje para ocultarte y muévete como un androide de la limpieza con corto circuito si es necesario."

RETO 5 — NIVEL AGENTE

"Soy un maestro con armas de gran calibre, Joanna, lo puedes comprobar con cualquiera de los desdichados que se ha enfrentado a mí en Unreal Tournament en el Cíber Café de abajo. Trata de batir mi marca y **completa el nivel con el truco de los Lanzacohetes Enemigos**. Moverse por los pasillos del Instituto puede resultar fatal, puesto que cada guardia empuña una peligrosa arma cilíndrica, así que anda con cuidado, usa apropiadamente los "combat boosts" y aprende a usar tus cohetes sin carbonizarte a ti misma. ¡Incinérales, Jo!"

NAVE DE ATAQUE: ASALTO ENCUBIERTO

...con Cassandra De Vries



RETO 1 — NIVEL ESPECIAL

"¡Ja! ¡He vuelto! Puede que ya sólo me queden unos segundos de vida antes de la explosión de mi pecho provocada por el Mauler de un Skedar, chica, pero entretanto te puedo volver la vida imposible. Para empezar, por favor encárgate de ese odioso amigo tuyo: dispárale en los pies cinco veces, y luego **finaliza el nivel con Elvis herido.** Trata de no perder de vista en ningún momento al monstruo de ojos de conejo y mejora realmente tu pobre puntería, habitualmente irrisoria, o el Skedar no va a tardar mucho tiempo en hacer rodar por el suelo la cabezota de Elvis."





RETO 2 — NIVEL AGENTE

"Niña, he visto a un gusano moverse más rápido que tú. Agita esas nalgas e intenta **acceder a los sistemas de navegación en 2'00"**. Mientras el fastidioso idiota con el que andas siga negándose a continuar hasta que los alienígenas locales estén arreglados, el éxito depende sólo de que puedas acabar con el Skedar con precisión y sin ruido. Usa los controles laterales para caminar más rápido y apréndete el orden en que el Skedar se posa en el hangar principal; equivócate en esto, cariño, y te verás fracasando una y otra vez."



RETO 3 — NIVEL PERFECT

"Los Skedar, Agente Dark, son una raza profundamente imbécil. En ningún sitio se ve esto tan claramente como en el cuarto de control del escudo, donde podrás arreglártelas para **hacer que los Skedars destruyan sus propios escudos**. Corre por donde está mi cadáver aún tembloroso hacia la sala del piso de abajo, y ubícate de tal manera que los descerebrados extraterrestres con cabeza de pico incrusten balas en su propio Sistema de Escudo. Pero ponte alerta para moverte rápido y evitar que te dañen a ti. Esos Skedar son realmente unos zoquetes. Sin embargo, ¿cómo es que he caído yo en sus nefastos planes, preguntas? ¡Cállate ya, niña tonta!"



RETO 4 — NIVEL ESPECIAL

"La raza de los Skedar es el único foco de toda mi agresividad y de mi odio, Agente Dark, además, claro, del mequetrefe de mi esposo. Por tanto, apreciaría que fueras capaz de **acabar con los Skedars de la Sala de Control con un 90% de disparos a la cabeza**. Hay muy poco tiempo para apuntar a cada individuo y la mira de la Mauler no deja apuntar con precisión en el calor de la batalla. Por esto, mantén las miras sobre las puertas, ¡listas para borrar a los Skedars! Por supuesto que señalar la cabeza de un Skedar no es tarea fácil, ése es tu problema, chica."



RETO 5 — NIVEL AGENTE

"Casi diría, niña estúpida, tonta en extremo, boba, casi diría que empiezas a gustarme. Y por eso mismo, ¡hagamos que ésta sea la tarea más difícil de todas! Intenta **alcanzar la Sala de Control usando sólo el Cuchillo de Combate**. Te aconsejo que lances cuchillos envenenados, pero sólo podrás recuperar el arma cuando el cuerpo se desvanezca, así que necesitarás la ayuda de Elvis para que te ayude a matar a otro extraterrestre y lograr lo que buscas. Este reto es una pesadilla, pero pensar en todo lo que harán sufrir me pone a cien."

RUINAS SKEDAR: SANTUARIO DE BATALLA

...con un Skedar

RETO 1 — NIVEL PERFECT

"Raaarrggh. Rarrrgh, rarrgh-aargghh, raarrrgh. (En este punto, Agente Dark, debes ser realmente Perfecta.) Raaargh, rargh-rargh-agh. Raarrghhhh 5'29" Rarrgh. (Por tanto, trate de **terminar el nivel en 5'29"**.) Rargh rargh aaarrrrggghhh rargh argh raaarrrrrgh. (Volando los dos pilares especiales intactos, encontrarás Phoenixs dobles al extremo del precipicio.) Raaaaaargh. Rargh, aaaarrrrggh, rargh, rarrrrrr, ggggggghhhh. (Esto te ayudará a destruir a mis colegas Skedars en poco tiempo.) ¿Raaargh-argh? (Espera, se me olvidaba: Raaaargh.)"



RETO 2 — NIVEL AGENTE



"Rargh, aaarrrggj, rargh, rarrrrrrrggggggghhhhhhhh. (Las cabezas de los Skedars no son fáciles de ver, principalmente se comparan con nuestros 'amigos' Maian.) Raaarrgh, 100%-rargh-rarrgh-agh. (Entonces, **concluye el nivel con 100% de disparos a la cabeza**.) Rargh rargh aaaarrrrrgghhh. (Por supuesto, evita el Reaper y usa la puntería precisa del Callisto siempre que sea posible.) Raarrgh, rarrgh-aarggghh, raarrrrrgh. Raaaaaaaaaargh. (Vuelve hacia atrás cuando encuentres un Skedar, pues corremos muy rápido.) ¿Raaaaarrghhh? Raaarrrggh. (Te estoy ayudando de nuevo, ¿no es así? Vaya si soy tonto.)"





RETO 3 — NIVEL ESPECIAL

"Rargh rargh rarrrrrgggggghhhh. (Los Skedar somos criaturas hábiles, como habrás comprobado sin duda, señorita Dark.) Raaarrrrgghhh rargh-rarrrgh-100%-agh. (Por eso, veamos si puedes **acabar el nivel con precisión del 100%.**) Raaaarrghhh. Rargh rargh. Rargh, aaarrrrggh, rargh. (De nuevo, el Reaper será inútil. Por el bien de la precisión, puedes usar la Falcon 2.) Raarrgh raargh-raargh argh rarrrgh, raarrrgh. (Trata de llamar nuestra atención, pues somos más fáciles de matar cuando nos dirigimos directamente hacia ti.) ¿Rarrgh-Raaaaaaargh? (Se me escapó. Vaya bocaza tengo, ¿no?)"



RETO 4 — NIVEL AGENTE

"Raaaaargh. Rargh, aaaarggh, rargh. (Me pregunto por qué habrán evolucionado sin un escudo defensivo los humanos.) Raargh-argh. (Veamos si puedes **terminar el nivel sin recibir daños.**) Rargh rargh aaaarrrrrggghhhh rargh argh raaarrrrrrgh. (Una vez más te recomiendo retroceder en cuanto te hayamos descubierto...) Raaarrggh. Rarrrgh, rarrgh-aargghh, raarrrgh rarrrrgggggghhh. (...pero intentar muertes a larga distancia para evitar combates es mejor.) Raaarrgh, rargh, rargh-agh. Raaaaaarrghhh Rarrgh. (El Reaper va bien para este reto.) ¿Rarrgh? (¿He vuelto a abrir demasiado mi boca?)"



RETO 5 — NIVEL PERFECT

"Rargh rargh raaarrrrgghhh rargh-rarrrgh-raarrgh raargh raargh-argh argh rarrrgh raaarrrrgghhh rargh-rarrrgh-aargh raaaaarrghhh rargh rargh rargh aaarrrgghrarrrrrrgggggghhhhraarrgh raargh-argh argh rarrgh-aargghh raaaaargh rarrrrrrggggghhhhhrargh rargh aaarrrggh rargh raarrrrgh rarrgh-aargghh rargh rargh rargh aaarrrggh rargh raarrrrgh rarrgh-aargghh raaaaaargh. (Eres capaz de **completar el nivel con el truco de los Escudos Enemigos activado?**)"

EL JUEGO COMPLETO

... con Joanna Dark



RETO 1 TODOS LOS NIVELES





"¿Cual crees tú que es mi mejor cualidad? No pienses más. En realidad, son mis oídos: sin ellos me resultaría imposible reaccionar a los gritos, a los disparos, a las alarmas y a las instrucciones de mis amigos. Sabiendo esto, trata de **completar el juego sin sonido ni música**. Para eso necesitarás mucha más observación de lo normal, manteniendo vigilados tus alrededores, y deberás memorizar la ruta de patrulla de cada guardia en cada nivel. Por fortuna me dieron a mí esta misión: soy la única mujer suficientemente macho para el trabajo, como puedes ver."

RETO 2





"Ya sabes que no logré un Excelente en el período de entrenamiento por demorarme plácidamente en la ducha y gastar toda la mañana tratando de escoger un vestidito. Soy una experta con cualquier arma, por eso deberás ser capaz de **completar cada nivel con el arma más débil de que dispongas**. Esto quiere decir que a menudo



usarás la fiel Falcon 2. Para obtener munición necesitarás quitarle a los guardias sus armas más poderosas para que saquen su pistola. Pero, el arma más débil puede ser un cuchillo o una ballesta, las cuales acarrean sus propias dificultades. A esto se debe mi malhumor (que no carece de encanto)."

RETOS MULTIJUGADOR...

PROTEGER AL PRESIDENTE

Condiciones: Arena Skedar. Pistolas



Cómo Jugar: Podría parecer que éste lo hubiéramos sacado del magnífico Half Life Team Fortress para PC, pero la verdad es que es una copia multijugador del nivel Air Force One de PD. Hay que separarse en tres equipos: el Presidente, a quien no le está permitido usar armas; los Terroristas, cuyo trabajo es matar al Presidente y los Guardaespaldas, con la nada envidiable tarea de proteger al Presidente. Los Terroristas ganarán un punto cuando abran la cabeza del Presidente, en tanto que los otros recibirán su punto si logran llegar a un punto determinado del nivel, elegido entre todos una vez el Presidente haya aparecido. ¡De lo mejor!

TÚ LA LLEVAS

Condiciones: Arena Pipes. Sin armas



Cómo Jugar: Pon todas las casillas de armas en 'Vacío', en la ventana de Opciones y haz que cada uno se ponga en un equipo para dar comienzo al primer Corre-que-te-pillo virtual. El jugador que 'la lleva' (elegido, por ejemplo, con el método de sacar el palillo más largo) tendrá que darle a otro una buena palmada en la cara, para librarse. Se puede usar todo el nivel y se vale esconderse del jugador con 'la peste'. Siguiendo la larga tradición de los juegos al aire libre, seguid jugando hasta que os aburráis, os canséis, hasta que os llamen para comer o hasta que acabéis peleándoos.

UN, DOS, TRES, PICA PARED

Condiciones: Cualquier arena. Armas pesadas



Cómo Jugar: De nuevo tenemos un juego al aire libre, que es una variante de otro llamado 'un, dos, tres, pica pared'. Un jugador se pone de espaldas a la pared, pero con la cabeza inclinada hacia abajo, mientras que los otros avanzan hacia él lentamente desde la pared opuesta de la sala.

El jugador de enfrente podrá levantar la cabeza en cualquier momento y, si pilla a cualquiera de los otros jugadores moviéndose, ése quedará eliminado. El primero en alcanzar la posición del jugador vigilante ganará y tendrá derecho a extraerle copiosas cantidades de sangre de su frágil humanidad. Mmmm.

EL DUELO

Condiciones: Arena Ravine. Automáticas. Muertes de Un Tiro





Cómo Jugar: ¿Y de dónde pudimos haber sacado la idea de este? Reuníos todos en un sólo lugar y aseguraos de tener una pistola y cierta cantidad de munición en los bolsillos. Luego poneos cada uno de espaldas a los demás, contad hasta cinco mientras vais avanzando y os alejáis unos de otros, y entonces daros la vuelta y disparad. Por supuesto, el ganador será el último jugador que continúe en pie, pero hay que quedarse quieto en el sitio: nada de escurrirse de la batalla y disparar a la peña desde la sombra, no señor.

LA PESADILLA

Condiciones: Arena G5. Explosivos



Cómo Jugar: Este es uno de los retos basados en simulantes más chulos de los Desafíos de Combate de Perfect Dark. Habiendo elegido armas explosivas, selecciona dos simulantes, ambos de dificultad 'Perfect' y simplemente trata de seguir vivo. Los simulantes son muy aficionados a los Devastators, así que no intentes una confrontación cara a cara (si ves que se acercan los endemoniados ojos de la CPU, retrocede mientras disparas tus propios cohetes). Aprende a liquidar a los oponentes en movimiento desde puntos estratégicos. De otro modo, estarás corriendo tras los escudos y dependiendo continuamente de la esquiva y caprichosa suerte.



EL HOMBRE INVISIBLE

Condiciones: Arena Sewers. Armas habituales



Cómo Jugar: Distribuiros en las seis casillas de la Pantalla de Configuración iguales cantidades de artefactos para matar y para ocultarse. A continuación hay que formar dos grupos de colores fácilmente distinguibles, y luego prepararse para un reto francamente desigual de tres contra uno. El jugador uno será el único que pueda tomar y usar los dispositivos de ocultación, mientras que los otros tres podrán aprovechar artefactos para matar y nada más. Es, sencillamente, una batalla contra la muerte, en la que el jugador uno intenta desesperadamente reponer su invisibilidad, mientras evita que los misiles teledirigidos de cualquiera de los otros le arranque los miembros.

LA CARRERA

Condiciones: Arena Warehouse. Sin armas

Cómo Jugar: Este juego consiste exactamente en lo que dice su nombre: tú y otros cuatro jugadores simplemente tenéis que agacharos y correr a lo largo de una ruta predeterminada. Será importante incluir en la ruta el máximo de puertas estrechas y corredores posible, pues La Carrera alcanza su mejor momento cuando cuatro participantes están luchando por cruzar al mismo tiempo un espacio apenas hecho para uno. Las armas serán permitidas si se activa el truco de invisibilidad, y entonces podrás sacar a tus colegas fuera de la pista mediante una buena dosis de plomo.



BOLERA

Condiciones: Arena Grid. Lanzagranadas



Cómo Jugar: He aquí una forma de jugar Perfect Dark indicada para pacifistas, totalmente carente de violencia. Cada uno ha de tomar un Lanzagranadas, y luego deben reunirse todos ante la placa de vidrio que hay en el segundo nivel en Grid. Un jugador es enviado a hacer un hoyo de bala en las baldosas de



abajo, tras lo cual cada participante, por turnos, dirige una granada a la marca. El jugador que deje la mancha de humo más próxima al objetivo gana, aunque las cosas se ponen mucho más interesantes con el vidrio regenerable, que le puede hacer rebotar al desafortunado jugador su granada en la cara.

ESCONDITE

Condiciones: Arena Ruinas. Armas potentes

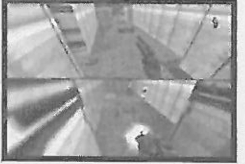




Cómo Jugar: Otro juego clásico de los de antaño transferido sin esfuerzo al flexible mundo de Joanna y su amigos. No se permitirán armas entre los que deban esconderse, pero, espléndidamente, el jugador que busca sí podrá repartir balas entre las preocupadas caras de los que descubra. Entre los buenos sitios para esconderse están las zonas sombreadas del área central, especial para personajes pequeños, y los pliegues de la capa de nieve de la zona externa. Agáchate para mostrar tu cuerpo lo menos posible y no te muevas.

FÚTBOL ARMADO

Condiciones: Arena del Complejo. Cualquier arma. Truco de invisibilidad.



Cómo Jugar: Las cajas de munición no están pegadas al suelo: pueden ser lanzadas por todo el nivel con uno o dos disparos certeros, lo cual las convierte en un perfecto 'balón' improvisado para un encuentro de fútbol sala de dos-contra-dos. Elige dos porterías cualquiera (cada extremo de alguno de los largos salones puede servir), pon la pelota en el centro y empieza a jugar. Aquí será inevitable quedarse sin munición, pero el juego no se detiene para recargar, así que adquirir munición en coordinación con el compañero será indispensable. Es puro trabajo en equipo, como en la vida real.

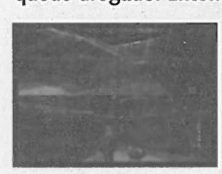


PERDIDO EN LA BRUMA

Condiciones: Arena del Área 51. Tranquilizantes



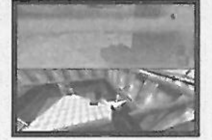
Cómo Jugar: Para empezar, los jugadores necesitan hacerse con un tranquilizante. Lo más fácil es reunirse junto a uno y esperar a que reaparezca cuatro veces. Una vez hecho esto, todos deben ponerse enfrente unos de otros y darle al gatillo hasta que cada cual quede drogado. Entonces, es el momento de ir a buscar pistolas, ubicar de nuevo a los demás competidores, y desatar el instinto. La borrosa pantalla se hará menos insoportable si se evita girar la cabeza, así que dirige la vista de tal modo que puedas avanzar directamente hacia el enemigo para garantizar el éxito. El cuarto superviviente gana.



CARRERA DE MUERTE

Condiciones: Arena de la Base. Lanzacohetes

Cómo Jugar: Para comenzar este sencillo juego para cuatro jugadores, todos deberán reunirse en la gran sala de pasillos transparentes elevados. Dos jugadores llevarán Lanzacohetes y se apostarán en el balcón, en tanto que los dos desarmados se reunirán en los rincones opuestos de la planta baja. Para ganar un punto, el dúo desarmado necesitará correr hasta el extremo opuesto de la sala, sin que uno de los cohetes le prenda fuego desde arriba. Tendrán la posibilidad de correr hacia atrás y hacia adelante para esquivar las explosiones, pero el punto sólo se concederá cuando alcancen el rincón.



SEGURIDAD NACIONAL

Condiciones: Arena Fortress. Armas habituales

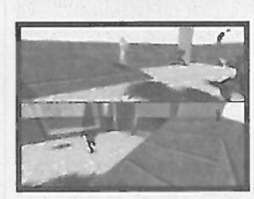
Cómo Jugar: Simple: selecciona una configuración personalizada de armas, en la que los seis puestos tengan un Dispositivo de Ocultación. El resultado es que sólo es posible usar los puños y las piernas, pero no será fácil descubrir a los oponentes cuando estén armados del




Dispositivo de Ocultación durante un par de minutos. En este reto los oídos serán más útiles que los ojos: el sonido de pasos martillando el metal, la recolección de objetos y el crujido de un disfraz ajustándose, podrán alertarte de la presencia de alguien acercándose. Revisa también el radar para las apariciones momentáneas de algún desafortunado enemigo.

¡CORRE!

Condiciones: Arena de la Villa. Armas habituales



Cómo Jugar: Esto sí que es diversión. Configura las cinco primeras casillas de Armas en 'Nada' y la restante con tu pistola favorita. El Vengador K7 es nuestra carta sangrienta favorita. En cuanto el juego da comienzo, se desata un remolino de patas y manos en busca de la única arma del mapa. Y mientras que el suertudo que la encuentre tiene casi aseguradas las tres muertes, los demás pueden formar temporalmente un grupo para disputarle la preciosa posesión. Cuando el que tiene la 'sartén' por el mango acaba su tarea, se añade a la refriega una nueva arma. El primero en provocar diez muertes gana.

TAN LEJOS, TAN CERCA

Condiciones: Arena Car Park. Rifle Fr. Movimiento Rápido desactivado



Cómo Jugar: Es la tradicional batalla con Rifles de zoom largo, pero con una variación: la desactivación del Movimiento Rápido arruina la ventaja del jugador con reacciones rápidas. La Arena Car Pack en un terreno abierto, con lo cual la tarea de perseguir colegas se vuelve una pesadilla, pero hay alguna oportunidad de escapar de la mira de un Farsight corriendo a paso de tortuga. Los buenos sitios para apostarse y clavar la mira incluyen los límites de los niveles bajo techo, puesto que muchos jugadores se pondrán en las escaleras, y el mismo fondo de las escaleras.

EQUIPO DE TORTAS

Condiciones: Arena del Templo. Sin armas. Truco de invisibilidad



Cómo Jugar: Puede ser que éste también lo hayas jugado en el 'cole'. La parte alta de la Arena del templo es magníficamente adecuada para una partida con movimiento frenético del esqueleto. Para jugarlo, un participante se planta en el centro de la sala mientras los tres restantes corren de un extremo al otro de la misma. Si reciben un buen tortazo, tendrán que pasarse a colaborar con el del centro. Vas a recalentarte, y la partida termina cuando todos hayan sido golpeados y sean miembros del equipo del medio. Si se recibe un punto por cada 'vuelta' completada con éxito, el ganador será aquel que se las arregle para conseguir 10 puntos.

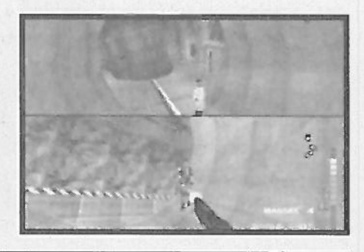


MARCA EL VÁTER

Condiciones: Arena Facility. Pistolas. Muerte de un tiro

Cómo Jugar: No se requiere necesariamente un cuarto de baño. De hecho, cualquier sitio distinguible en la Arena Facility puede se la 'base' en esta variante del Rey de la Colina. La tarea del jugador uno es proteger el área elegida (y será muy feo que no quiera moverse de allí) en tanto que los retadores intentan saltar de sus escondites para meterse en ella. Si los tres logran meterse en la base habrán ganado, pero si alguno de ellos muere tres veces en el intento a manos del jugador uno, habrán perdido. El desdichado que sufra las tres muertes será el vigilante para la siguiente ronda. Una maravilla.





VEO-VEO...

¿HAS VISTO...?

Escribe en los espacios el sitio donde viste

1 Un guardia solitario que pillamos desprevenido.

Nivel ....
....
¿Dónde? ....

2 Un lavabo, pero

Nivel ....
....
¿Dónde? ....

3 Un guardia al que le duele el trasero.

Nivel ....
....
¿Dónde? ....

4 Carrington ajustándose la bragueta.

Nivel ....
....
¿Dónde? ....

5 Guardias con brazos dentro de las paredes.

Nivel ....
....
¿Dónde? ....

estas cosas curiosas en Perfect Dark.

6 Un trofeo de los premios BAFTA.

Nivel ....

....

¿Dónde? ....

7 Un trozo de queso. ¿Adivinas?

Nivel ....

....

¿Dónde? ....

8 Guardias que disparan a sus amigos.

Nivel ....

....

¿Dónde? ....

9 Un guardia muerto en un helipuerto.

Nivel ....

....

¿Dónde? ....

10 Una animación de una "tocada de huevos".

Nivel ....

....

¿Dónde? ....

¿HAS VISTO...?

11 Un guardia meciéndose como un viejete.

Nivel ....

....

¿Dónde? ....

12 Una fuente de enemigos volando.

Nivel ....

....

¿Dónde? ....

13 Guardias suicidándose con granadas.

Nivel ....

....

¿Dónde? ....

14 Un guardia tirado de bruces.

Nivel ....

....

¿Dónde? ....

15 Un cuerpo inerte en la ducha.

Nivel ....

....

¿Dónde? ....

16 La espeluznante 'danza de la muerte'.

Nivel ....

¿Dónde? ....

17 Un enemigo que dispara sin estar armado.

Nivel ....

¿Dónde? ....

18 Un guardia preocupado que examina un cuerpo.

Nivel ....

¿Dónde? ....

19 Cuerpos yacentes con cabezas sacudiéndose.

Nivel ....

¿Dónde? ....

20 El taxi chocando contra la salida.

Nivel ....

¿Dónde? ....

¿HAS VISTO...?

21 Un oficinista asustado.

Nivel ....

....

¿Dónde? ....

22 Un guardia desplomado en su silla.

Nivel ....

....

¿Dónde? ....

23 El helicóptero de dataDyne recogiendo guardias.

Nivel ....

....

¿Dónde? ....

24 Sr. Blonde escalofriantemente rígido.

Nivel ....

....

¿Dónde? ....

25 Un guarda Presidencial inmóvil.

Nivel ....

....

¿Dónde? ....

26 La nave de escape, antes del choque.

Nivel ....

....

¿Dónde? ....

27 El Lugar del Choque desde la motonave.

Nivel ....

....

¿Dónde? ....

28 El Duelo.

Nivel ....

....

¿Dónde? ....

29 La Central de dataDyne llena de señoritas.

Nivel ....

....

¿Dónde? ....

30 Secuestradores de rehenes disparando a los inocentes.

Nivel ....

....

¿Dónde? ....

¿CÓMO ESTÁS DE VISTA?

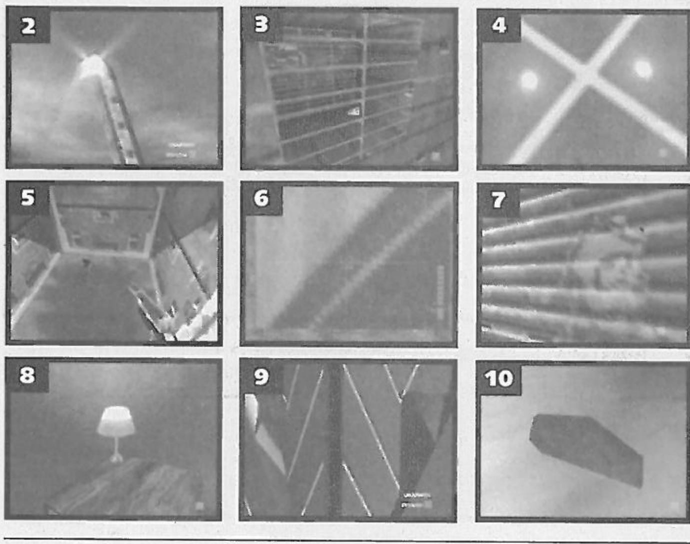
Demuestra que eres un lince con el rifle francotirador

Hemos usado nuestro Rifle Francotirador para hacer un zoom de 10 detalles de los niveles de Perfect Dark. En cuanto hayas descubierto de dónde sacamos las 10 imágenes, emplea la plantilla de la hoja siguiente para escribir dónde están exactamente, usando las casillas correspondientes, y luego corta la página y envíanosla a...

10 Detalles Pefectos
MC Ediciones, S. A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 – Barcelona



Entre los ganadores, sortearemos una sorpresa "Perfecta".



¡Sé exactamente de dónde fueron sacadas las 10 imágenes de Perfect Dark! Aquí lo tenéis...

1 Nivel ¿Dónde?

2 Nivel ¿Dónde?

3 Nivel ¿Dónde?

4 Nivel ¿Dónde?

5 Nivel ¿Dónde?

6 Nivel ¿Dónde?

7 Nivel ¿Dónde?

8 Nivel ¿Dónde?

9 Nivel ¿Dónde?

10 Nivel ¿Dónde?

Nombre

Dirección

Código Postal

Teléfono

COTILLEOS

Si has descubierto algún truco o secreto de Perfect Dark y quieres compartirlo con nosotros, aquí tienes tu espacio...

RESPUESTAS VEO-VEO

¿HAS VISTO? (p52-57)

1. Air Force One, lavabo.
2. Chicago, zona de las cloacas.
3. Cualquier guardia herido en el trasero.
4. Instituto Carrington, míralo continuamente.
5. Edificio G5, sala inicial.
6. Edificio G5, caja fuerte.
7. Chicago, zona de las cloacas.
8. Cualquier nivel con el truco de Psicosis Armada.
9. Área 51, campo minado.
10. Cualquier guardia disparado en las ingles.
11. Área 51, guardias del comienzo.
12. Granada con el truco de movimiento lento.
13. Área 51, zona de la antena.
14. Villa, zona del túnel.
15. Villa, duchas de la segunda planta.
16. Cualquier guardia herido en el pecho o la ingle.
17. Cualquier guardia disparado en su arma.
18. Pelagic II, guardia disparado a través del cristal.
19. Cualquier cadáver disparado en la cabeza.
20. Calles de Chicago.
21. Base de la Fuerza Aérea, junto a la caja fuerte.
22. Investigación dataDyne, cuarto con sofá.
23. Central dataDyne, sala de reuniones.
24. Central dataDyne, sala de seguridad N° 2
25. Air Force One, mientras el Presidente habla.
26. Air Force One, nave de escape.
27. Zona del choque, junto al avión derribado.
28. El Duelo, dificultad de Agente.
29. Venganza del Sr. Blonde, escaleras.
30. Villa Carrington, sala de máquinas.

¿Te has acabado *Perfect Dark*? Ni lo sueñes, la cosa acaba de empezar. Pon a prueba tus habilidades como agente superando estos 100 complicados retos que te proponemos. Si es que el tembleque de tus piernas te lo permite...







Gratis con el número 33 de Magazine 64